

エモクロ TRPG

Emo-klore TRPG



О ЭТОМ ДОКУМЕНТЕ

Перед вами русский перевод Emoclore TRPG (エモクローTRPG) от vk.com/qdrn_trpg
Оригинальная игра распространяется бесплатно через официальный вебсайт emoklore.dicetous.com – здесь вы сможете найти правила игры, онлайн лист персонажа, сценарии для игры, и прочие полезные ресурсы.

Некоторые слова и фразы в тексте игры выделены цветом.

Синие подчеркиванием выделены термины игровой механики (когда это необходимо подчеркнуть).

Зеленым подчеркивание выделены характеристики и навыки персонажей.

Красное пунктирное подчеркивание означает сноску – читайте пояснение на сером поле рядом с текстом.
Вместе с этим переводом в отдельных файлах распространяется заполняемый PDF лист персонажа и сценарий для игры «Новая история станции Кисараги» – ищите их там же где вы скачали этот файл.

Версия перевода: 0.3.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Contents

Вступление.....3

Добро пожаловать в мир Emoclore TRPG 3

TRPG это? 3

Участники игры 3

Что необходимо для игры 3

Раздел игрока.....4

Создание резонатора.....4

Проверки 6

Список эмоций 7

Навыки расследования 8

Навыки восприятия.....8

Список навыков 8

Навыки переговоров.....9

Навыки информации 9

Физические навыки 10

Навыки выживания 11

Специальные навыки 12

«Энигмы» и Сеттинг Emoklore 14

Раздел дилера 14

Резонаторы 15

Процедура проверки 15

Пошаговый режим.....17

Домашние правила и правила сценария ..17

НР и МР.....18

Резонанс и «Энигмы» 19

Эхо – награды за прохождение сценария 21

Быстрый старт.....22

Энигматическая энциклопедия 23

Mayoiga «Создатель лабиринта» 23

Enigma «Бог криптографии».....23

Bees «Те кто видит мир в шести измерениях»24

Ghost photo «Приведение позер?» 24

Kokkuri-san «Разговор с анонимным духом» 24

Shark «Мародер из глубин».....25

Полный список 25

Общая таблица резонанса: Фольклор.....26

Общая таблица резонанса: Судьба 27

Общая таблица резонанса: трансформация 27

Общая таблица резонанса: Бедствие.....28

ВСТУПЛЕНИЕ

Emotional (Эмоциональный) + Folklore (Фольклор) = Emoklore
Нечеловеческие, паранормальные создания, порождающие загадочные явления
и изменяющие человеческие эмоции.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР EMOKLORE TRPG

В другой мир, очень похожий на наш с вами. Мир, в котором рядом с людьми существуют сверхъестественные создания: «Энигма».

Эмоклор или просто «Энигма» могут овладеть приблизившимся к ним человеком или вмешаться в его сознание. Энигма могут извратить эмоции, которые человек хранит в своем сердце, или захватить его разум с помощью новых эмоций. Как бы то ни было, события порожденные этой встречей человека и Энигмы сплетутся в новую историю. В Emoklore TRPG вы сможете испытать эту историю, взяв на себя роль её главных героев.

TRPG ЭТО?

НРИ – настольная ролевая игра. Тип разговорной игры, в которой игроки создают и отыгрывают персонажей, вместе создавая историю, как в импровизационном театре.

Отличительной частью НРИ является использование игральных костей и прочих аналогов инструментов для определения успешности действий персонажей.

Кроме привычных шестигранных «кубиков», в НРИ так же могут использоваться другие игральные кости различной формы: 4-гранные, 8 или 10-гранные и т.п.

УЧАСТНИКИ ИГРЫ

В игре существуют две роли:

– Игрок (PL).

– Дилер (DL).

Каждый PL возьмет на себя роль главного героя игры – резонатора. Игроки создадут своих персонажей и будут отыгрывать их во время игры.

DL подготавливает сценарий для игры и отвечает за описание ситуации в игре, а также управляет другими персонажами (NPC).

Во время сессии DL играет роль схожую с ролью дилера за карточным столом, обладая абсолютным авторитетом в решениях во время игры.

ЧТО НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИГРЫ

– Кости: три 10-гранных и две 6-гранные кости на каждого игрока. Вы так же можете воспользоваться функцией бросков костей на виртуальном игровом столе, таком, как например, roll20.net. Emoklore предлагает пользоваться японским игровым столом scfolia.com, где в системе виртуальных костей «DiceBot» существуют настройки для Emoklore TRPG.

– Книга правил: этот документ.

– Лист персонажа: находится в конце книги.



РАЗДЕЛ ИГРОКА

*Резонатор – человек резонирующий с «Энигмой», ведомый ей.
Тот, чьи эмоции, действия, и решения сплетут историю этой игры.*

В этом разделе объясняются правила которые должен знать каждый игрок в Emoklore TRPG. Более подробные правила записаны в «Разделе дилера». Но для игрока нет необходимости изучать весь объем правил вне раздела игрока. Просто следуйте инструкциям дилера во время игры.

СОЗДАНИЕ РЕЗОНАТОРА

По чистой случайности, иронии судьбы, чьему то умыслу или по собственной воле, на вас пала доля резонатора – главного героя, вокруг которого закрутится история «Энигмы». Герой может резонировать с «Энигмой», ставшей причиной инцидента, с чувствами вовлеченных в события людей, или с самой историей.

Резонанс не требует каких либо особых талантов. Совпадение, череда событий, особая совместимость, и многое другое может стать причиной, по которой человек может войти в резонанс.

1. Подготовьте лист персонажа.

Распечатайте лист персонажа, находящийся в конце книги, или используйте заполняемый PDF.

2. Придумайте образ персонажа.

Представьте характер вашего резонатора. Это может быть кто то похожий на вас, или человек с совсем иным характером.

Если вы получили раздаточный материал для сценария, вы должны создать персонажа основываясь на нем, добавляя детали на свой вкус.

Далее представлены примерный план для создания образа персонажа, но вы не обязаны заполнять все графы, и можете добавить свои собственные подробности.

Имя, возраст, пол, родина, профессия, характер, особенности внешнего вида,

история (важные события в прошлом), связи с людьми, что персонаж любит или терпеть не может.

3. Определение значения характеристик

Тело: физические способности, мышечная сила, моторные навыки.

Ловкость: ловкость рук, техничность, владение различными ремеслами.

Дух: глубина эмоций, сила воли, эмпатия и прочие эмоциональные атрибуты.

Чувства: Способность воспринимать окружающий мир используя 5 чувств.

Интеллект: логика, память, скорость мышления.

Привлекательность: привлекательность или харизма, способность нравиться окружающим.

Общество: положение в обществе, уровень доверия, финансовые ресурсы, уровень образования.

Удача: сила судьбы.

Каждая характеристика представлена в виде целого числа от 1 до 6. Чем выше число, тем выше характеристика.

– Распределите 25 очков между 7 значениями (кроме удачи).

– Определите значение удачи бросив шестигранную кость. Выпавшее значение станет значением удачи.

После распределения характеристик определите HP и MP.

– **HP (Hit points)** = 10 + Тело.

– **MP (Mental points)** = Дух + Интеллект.

4. Получение навыков.

Навыки, с которыми знаком резонатор, применяются для выполнения действий персонажа во время игровой сессии.

Навыки имеют 3 уровня.

– **Уровень 1: Знание.** Хобби, немного лучше среднего человека, персонаж

Другими словами, персонажи в Emoklore TRPG не обязаны обладать какими то особыми характеристиками, способностями или миссией. Они могут включать людей обладающим широким кругом способностей, профессий и предыстории. Игроки вольны создавать любого персонажа, при условии что DL, сценарий, и другие игроки не будут против.

В зависимости от используемого сценария, DL может установить некоторые условия для образов персонажей.

Сценарий может содержать раздаточный материал в виде набора заранее созданных персонажей и ролей для сценария.

Среднее значение характеристики для обычного человека составляет: 3-4.

Вы должны использовать все очки, иначе они исчезнут после создания персонажа.

- только начал овладевать этим навыком.
- **Уровень 2: Эксперт.** Профессия, область компетенции персонажа, этим можно зарабатывать на жизнь.
 - **Уровень 3: Высший класс.** Первоклассный мастер, имя персонажа известно в среде знакомых с этим навыком.

Для получения навыков распределите 30 очков.

- Уровень 1: стоит 1 очко.
- Уровень 2: стоит 5 очков.
- Уровень 3: стоит 15 очков.

Базовые навыки

Основные навыки, которыми обладают все персонажи. Базовые навыки помечены знаком «*», например *восприятие. Базовые навыки всегда остаются на 1 уровне. Все персонажи начинают игру владея всеми базовыми навыками (вам не нужно тратить очки что бы получить их).

EX навыки

Способности, превосходящие по силе обычные навыки. EX навыки помечены знаком «★», например ★чувство сверхъестественного.

Для получения EX навыков необходимо потратить вдвое больше очков.

∞Резонанс

Самый важный и самый особенный навык в Emoclore TRPG. Когда человек чувствует присутствие «Энигмы», сверхъестественного феномена, или сильных эмоцией извращенных «Энигмой», они воздействуют на человека, искажая его душу и эмоции.

∞Резонанс показывает как сильно резонатор был искажен влиянием «Энигмы».

Если во время сессии резонатор приблизится к «Энигме», производится специальная проверка резонанса, таким образом ∞резонанс будет постепенно расти.

Увлечение уровня ∞резонанса означает что персонаж становится всё больше и больше искажен от встреч с «Энигмами», и начинает с легкостью поддаваться их влиянию. Эмоции резонатора могут ис-

казаться, разум измениться, тело может превратиться во что то чужеродное, или он может стать центром сверхъестественных феноменов.

Максимальный уровень ∞резонанса для человека равен 9. Если уровень станет 10 – с резонатором произойдет что то непоправимое...

Все персонажи начинают игру с навыком ∞резонанс 1 уровня.

Если вы хотите создать резонатора особо подверженного влиянию «Энигмы», то во время создания персонажа вы можете потратить очки навыков что бы увеличить навык ∞Резонанса до 2 или выше.

Сложность проверки

Каждый навык имеет определенную сложность проверки. Она определяется уровнем навыка и значением характеристики. Формула указана в описание каждого навыка в разделе «Список навыков».

Подсчитанные значения сложности проверки записываются в лист персонажа.

5. Выберите эмоцию резонанса

Эмоция резонанса показывает с каким типом эмоций персонаж может с легкостью войти в резонанс. Если эмоция резонанса близка природе встреченной «Энигмы», или сильным эмоциям испытываемых людьми во время истории, то «Энигма» сможет сильнее повлиять на резонатора.

Основываясь на образе персонажа, выберите 3 основные эмоции из указанных в разделе «Список эмоций». Резонатор хранит в себе эти эмоции и хорошо понимает их, либо легко поддается их влиянию.

Распределите 3 выбранных эмоции между фасадом, изнанкой и корнем.

– **Фасад:** Эмоции проецируемые персонажем во внешний мир. Другие люди и сам персонаж могут знать о этих эмоциях.

– **Изнанка:** Эмоции скрытые внутри. Персонаж старается не показывать эти эмоции, или возможно сам не знает о их существовании.

– **Корень:** Самые фундаментальные эмоции, лежащие в основе личности персонажа.

На этом создание персонажа завершено.

Ролевой отыгрыш

Когда создание персонажа подошло к концу, наступает время начать сессию. Во время игрового процесса игроки будут двигать игру вперед отыгрывая резонаторов. Отыгрышем называется исполнение роли персонажа и перемещение его в воображаемом мире.

ПРОВЕРКИ

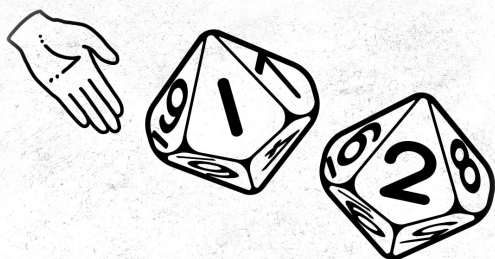
Когда во время ролевого отыгрыша персонаж совершает те или иные действия, для определения их успешности и последствий может быть использована Проверка. Для проведения Проверки используется бросок костей.

- **D(x)**: означает бросок кости с (x) количеством граней.
- **(y)D(x)**: означает бросок (y) костей с (x) количеством граней.

1. Основы проверки

Для проверок применяются навыки. Используйте количество D10 равное уровню применяемого навыка. DL скажет какой навык нужно применить.

Пример: Проверка проницательности уровень 2. Используется количество D10 равное уровню навыка. 2 десятигранные кости.



2. Подсчет количества успехов

Каждый навык имеет сложность проверки. Кости на которых выпало значение меньше или равное сложности проверки считаются успешными костями.

Количество успешных костей = количество успехов – это определяет результат проверки.

Пример: результат проверки навыка проницательность с сложностью проверки = 3.

$2 > 3, 5 > 3$: Количество успехов = 1.



成功
(出目2)



失敗
(出目5)

«Критические кости» и «Провальные кости»

Кости на которых выпало значение «1» называются критические кости.

Кости на которых выпало значение «10» называются провальные кости.



成功数 + 1
(出目1)



成功数 - 1
(出目10)

Каждая критическая кость увеличивает количество успехов на 1.

Каждый провальный кость увеличивает количество успехов на 1.

Количество успехов и результат проверки

Результат проверки меняется в зависимости от количества успехов.

- **0: Провал.** Фатальная неудача. Персонаж получает какое то пенальти.
- **0: Неудача.** Действие не увенчалось успехом.
- **1: Сингл.** «Обычный успех», действие успешно.
- **2: Дабл.** «Эффективный успех», успех в достижении цели специализированного или сложного действия.
- **3: Трипл.** «Экстремальный успех», мастерское достижение результата, непревзойденный успех.
- **4~9: Чудо.** «Чудесный успех», сверхче-

① Существует множество способов игры в ролевые игры, и нет одного единственно правильного метода. Как в театре, игрок может полностью пережить на себя роль персонажа, произнося его реплики от первого лица. Игрок может описывать действия своего персонажа как это делает автор романа. Можно озвучивать свои решения о действиях персонажа с позиции игрока (мета позиция). Или комбинировать эти методы, это всё ролевой отыгрыш.

① Например, D10 – значит выполнение броска 10-гранной кости.

① Например, 2D10 – значит выполнение броска двух 10-гранных костей.

① Если вы считаете что в данном случае может подойти другой навык, скажите об этом DL. Подробнее читайте в секции дилера, в разделе ход проверки.

ловеческий, сверхъестественный, или невозможный результат.

– **10~: Катастрофа.** «Катастрофический успех». результат действий будет иметь масштабный и далекоидущий эффект.

DL определяет и описывает последствия действий персонажа в зависимости от полученного результата. Как правило что бы добиться желаемого хватит ре-

зультата с 1 успехом, однако некоторые более сложные действия могут потребовать результата 2 или больше.

СПИСОК ЭМОЦИЙ

Список резонирующих эмоций используемых в Совпадении эмоций.

Эмоции записываются в форме: Название эмоции (Эмоциональный атрибут).

Например: Тоска (Идеал), Отчаяние (Рана).

Желание

Самовыражение, владение, инстинкт, разрушение, чувство превосходства, лень, Побег, любопытство, волнение

Сентимент

Радость, гнев, скорбь, счастье, тревога, отвращение, страх, Ревность, обида

Идеал

Правосудие, поклонение, добро и зло, надежда, совершенствование, рассудок, победа, порядок, амбиции, самопожертвование

Отношения

Дружба, забота, любовь, зависимость, уважение, презрение, покровительство, власть, служение, потакание

Рана

Сожаление, одиночество, покорность, отчаяние, отрицание, сомнение, чувство вины, сумасшествие, неполноценность



СПИСОК НАВЫКОВ

Список навыков используемых в игре. Вы можете придумать свои собственные навыки подходящие для конкретного сценария или сеттинга игры.

НАВЫКИ РАССЛЕДОВАНИЯ

*Расследование

Сложность проверки: 🧠 Ловкость.

Базовый навык для расследования, поиска, получения улик из окружающей обстановки.

Поиск информации

Сложность проверки: 📖 Интеллект + уровень навыка.

Выделение важной информации из имеющихся материалов, поиск необходимой информации в интернете. Навык представляющий способность персонажа откопать нужные сведения из горы информации.

Логика

Сложность проверки: 📖 Интеллект + уровень навыка.

Этот навык позволяет разложить по полочкам имеющуюся информацию и прийти к каким либо выводам, дойти до ответа используя логическое мышление, или придумать идею что бы сдвинутся с мертвой точки.

Чем больше информации и доказательств вы собрали, тем более точную и конкретную информацию вы получите с помощью этого навыка.

Картография

Сложность проверки: 🧠 Ловкость или 🧠 Чувства + уровень навыка.

Навык для чтения и составления карт, следования до точки назначения по наиболее рациональному маршруту, не сбиваясь с пути.

Картография так же может быть использована что бы, пройдясь по округе, составить представление о ландшафте местности, найти скрытое место или человека, используя информацию очевидцев, идти по следу и преследовать кого либо.

Интуиция

Сложность проверки: 🧠 Дух или 🎲 Удача + уровень навыка.

Этот навык использует чувства, а не логику, что бы интуитивно прийти к верному ответу. Успешная

проверка этого навыка не означает что вы получите необходимую информацию или точный ответ. DL определит какую именно информацию вы получили.

В отличии от Логики, большое количество уже имеющейся информации не является преимуществом при проверке.

Оценка

Сложность проверки: 🧠 Чувства или Интеллект + уровень навыка.

Навык для определения особенностей, цены, аутентичности, материала из которого изготовлен объект, а так же его возможной ненормальности и потусторонности. Успешная проверка не означает что вы знаете об объекте всё. DL определит какую информацию вы получили.

НАВЫКИ ВОСПРИЯТИЯ

*Восприятие

Сложность проверки: 🧠 Чувства

Базовый навык восприятия окружения с помощью пяти чувств.

Наблюдение

Сложность проверки: 🧠 Чувства + уровень навыка

Острый глаз, наблюдательность, способность замечать скрытое и странное.

Слух

Сложность проверки: 🧠 Чувства + уровень навыка

Способность хорошо слышать даже самые тихие звуки или разговоры.

Вкус

Сложность проверки: 🧠 Чувства + уровень навыка

Способность замечать странные запахи и вкусы. Определение наличия яда, загрязнения и других неприятных свойств еды и прочих объектов.

Чувство опасности

Сложность проверки: 🧠 Чувства или 🎲 Удача + уровень навыка

Навык позволяющий заблаговременно заметить приближение опасности или атаки. Не может быть использован для получения информации не связанной с опасностью.

Этот навык может быть использован в бою в каче-

стве замены *Движения.

Обладая этим навыком, вы можете использовать проверку уклонения столько раз, сколько уровней этого навыка вы имеете, а не 1 раз, как обычно.

★Чувство сверхъестественного

Сложность проверки: 🧠Дух или 🎲Удача + уровень навыка.

ЕХ навык позволяющий замечать присутствие духов и сверхъестественных сил. Это очень полезный навык, ведь с его помощью вы можете заметить присутствие Энигмы.

Объем получаемой информации зависит от количества успехов. Один успех лишь даст вам смутно почувствовать присутствие Энигма, но с двумя успехами вы сможете отчетливо удивить форму Энигма находящегося перед вами.

НАВЫКИ ПЕРЕГОВОРОВ

*Переговоры

Сложность проверки: ❤️Привлекательность

Базовый навык использующийся для переговоров и бесед. Используется что бы получить информацию или обратиться с просьбой.

Искусство общения

Сложность проверки: 🗣️Общество + уровень навыка.

Набор навыков и принципов поведения, позволяющие получить преимущество во время переговоров, таких как: вежливость, социальный статус, доверие, знакомства, способность видеть выгоду и потери.

Дебаты

Сложность проверки: 📖Интеллект + уровень навыка.

Навык убеждения людей в чем либо а также использование логики или знаний для победы над оппонентом в словесной дуэли или во время презентации.

Персонаж владеющий этим навыком добавляет уровень навыка Дебатов к значению инициативы во время раунда в котором происходят какие либо дебаты.

Очарование

Сложность проверки: ❤️Привлекательность + уровень навыка.

Навык обольщения, будь то с помощью красоты, поведения или харизмы. Используется что бы заста-

вить оппонента потерять контроль над собой, завладеть их сердцем, или получить преимущество в переговорах.

Психология

Сложность проверки: 🧠Дух или 📖Интеллект + уровень навыка.

Эмпатия, способность читать человека, психоанализ, управление разумом и прочие навыки позволяющие хорошо понимать людей, или получать таким образом преимущество в переговорах. Психология Может быть использована что бы понять врет ли ваш оппонент.

Если персонаж получит 2 успеха во время проверки Психологии, он сможет определить являются ли испытываемые оппонентом эмоции его собственными, или они были извращены под воздействием «Энигмы». Если было замечено воздействие «Энигмы», Резонатор может попробовать вразумить человека. DL определит, получится ли у персонажа вразумить его или нет.

НАВЫКИ ИНФОРМАЦИИ

*Знания

Сложность проверки: 📖Интеллект

Базовый навык определяющий как хорошо персонаж может вспомнить общеизвестные факты, приобретенные в школе знания, и информацию полученную во время повседневной жизни.

Компетентность:

Сложность проверки: 📖Интеллект + уровень навыка.

Навык показывающий опыт персонажа в какой либо специализированной области знаний. При получении этого навыка запишите конкретную область знаний, например Компетентность: археология. Персонаж может иметь несколько различных навыков Компетентность:.

Для получения медицинских навыков используется другой навык: Медицина.

Примеры: Археология, фольклор, естествознание, экономика, информатика, биология, юриспруденция, правление, оккультизм.

*Новости

Сложность проверки: 🗣️Общество

Базовый навык понимая текущих событий, мировой ситуации, знание слухов, получения информации из медиапространства.

Осведомленность

Сложность проверки: 🧐 Чувства или 🗨️ Общество + уровень навыка.

Осведомленность в области сплетен и новостей, подковёрных игры бизнес сообщества и т.п. Умение держать ухо в остро для получения информации.

Связи:

Сложность проверки: 🗨️ Общество или ❤️ Привлекательность + уровень навыка.

Навык определяющий ваши связи, положение, вовлеченность в дела того или иного профессионального сообщества, и способность получать информацию через него.

При получении этого навыка запишите конкретную область связей, например Связи: Полиция. Персонаж может иметь несколько различных навыков Связи:.

Персонаж может получить этот навык, даже если не является членом данного сообщества, достаточно просто иметь там связи или влияние.

Примеры: Медиа, IT, музыка, полиция, политика, школа, религия, криминал, интернет.

ФИЗИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

*Движение

Сложность проверки: 🏃 Тело

Базовый навык физической активности: бега, прыжков, карабканья, плавания и т.п.

Скорость

Сложность проверки: 🏃 Тело + уровень навыка.

Навык применяемый во время физической активности: соревнования в скорости и проворстве (на суше).

Если персонаж имеет этот навык, его значение инициативы во время раунда включающего физическую активность увеличивается на уровень навыка Скорости.

Сила

Сложность проверки: 🏃 Тело + уровень навыка.

Навык применяемый во время физической активности: использование силы мышц, перемещение тяжелых объектов, способность сломать что либо. Навык которым обладают борцы и бодибилдеры.

Если персонаж имеет этот навык, любое используемое оружие ближнего боя увеличивает свою силы атаки на уровень навыка Сила.

Акробатика

Сложность проверки: 🏃 Тело или 🦢 Ловкость + уровень навыка.

Навык применяемый во время физической активности: движения тела требующие ловкости и чувства баланса. Может использоваться во время карабканья, гимнастики, акробатики, танцев, прыжков в длину, или что бы пройти по веревке над пропастью.

Дайвинг

Сложность проверки: 🏃 Тело + уровень навыка.

Навык применяемый во время физической активности: Прыжки (в воду), ныряние, плавание. Навык управления своим телом не находясь на земле, например под водой, в воздухе или на снегу. Может быть использован для плавания, парашютизма, катания на лыжах или серфинга.

Дайвинг может быть использован вместо навыка *Выживание что бы определить как долго персонаж может задержать дыхание под водой или в воздухе.

*Рукопашный бой

Сложность проверки: 🏃 Тело

Базовый навык применяемый для атаки оппонента голыми руками или оружием ближнего боя.

При удачной атаки ближнего боя с помощью этого навыка оппонент получает урон равный Количество успеховD3 + сила атаки оружия.

Примеры силы атаки оружия: голые руки: 1, палка: 2, нож: 1D3.

Боевое искусство:

Сложность проверки: 🏃 Тело + уровень навыка.

Навык определяющий владение конкретной техникой ближнего боя.

При удачной атаки ближнего боя с помощью этого навыка оппонент получает урон равный Количество успеховD3 + сила атаки оружия.

При получении этого навыка запишите конкретное боевое искусство, например Боевое искусство: Кендо. Персонаж может иметь несколько различных навыков Боевое искусство:.

Персонаж владеющим этим навыком может получить одно оружие подходящие для выбранного боевого искусства. DL определит возможно ли будет иметь это оружие во время сцены.

Примеры боевых искусств: бокс, кендо, карате, Бодзюцу (владение посохом), Муй Тай, сумо, нагината, CQC.

Примеры силы атаки оружия: дубинка: 2, меч: 1D6.

★Секретная техника:

Сложность проверки: 🧡 Тело или 🧡 Дух или 🧡 Ловкость + уровень навыка.

Навык совместимый с Боевым искусством. «ЕХ навык», который показывает что персонаж достиг совершенства в определенной технике боевого искусства.

При удачной атаке ближнего боя с помощью этого навыка, оппонент получает урон равный Количество успехов D6 + сила атаки оружия.

При получении этого навыка запишите конкретное боевое искусство, например ★Секретная техника: кендо. Персонаж может получить только один навык ★Секретная техника:.

Персонаж владеющим этим навыком может получить одно оружие подходящие для выбранного боевого искусства. DL определит возможно ли будет иметь это оружие во время сцены.

Непрерывная атака

Если во время атаки ближнего боя с помощью ★Секретная техника: персонаж получит два или больше успеха, то он сможет совершить дополнительную атаку ближнего боя против того же оппонента используя ★Секретная техника: . Эта дополнительная атака не может вызвать новую дополнительную атаку.

Нелетальная атака

Если после атаки с помощью ★Секретной техники: HP оппонента падают до 0 или ниже, вы можете объявить Нелетальную атаку. В этом случае у оппонента останется 1 HP, и он получит статус Потеря сознания.

Контр-удар

Используя Концентрацию на реакции, персонаж может попытаться избежать атаки ближнего боя, направленной на него, с помощью ★Секретной техники:.

Если количество успехов на проверке уклонения превысит количество успехов на проверке атаки оппонента, персонаж может избежать атаки и в тоже время попасть по противнику.

*Бросок

Сложность проверки: 🧡 Ловкость + уровень навыка.

Базовый навык позволяющий вам метко бросать объекты в цель.

При удачной атаке дальнего боя с помощью этого навыка оппонент получает урон равный Количество успехов + сила атаки оружия.

Примеры силы атаки оружия: камень: 2, ядро: 4, коктейль Молотова: 1D6, граната: 2D6.

★Стрельба:

Сложность проверки: 🧡 Ловкость или 🧡 Чувства + уровень навыка.

Этот ЕХ навык показывает уровень владения оружием дальнего боя, либо метательным оружием.

При удачной атаке дальнего боя с помощью этого навыка оппонент получает урон равный Количество успехов + сила атаки оружия.

При получении этого навыка запишите конкретное оружие, например ★Стрельба: пистолет. Персонаж может иметь несколько различных навыков ★Стрельба: .

Персонаж владеющим этим навыком может получить одно оружие подходящие для выбранного боевого искусства. DL определит возможно ли будет иметь это оружие во время сцены.

Примеры оружия: пистолет, винтовка, пушка, лук, сюрикен

Примеры силы атаки оружия: пистолет: 2D6, винтовка: 3D6, лук 1D10

Беглый огонь

Используя ★Стрельбу: персонаж может одновременно атаковать несколько целей. Максимальное количество целей равно уровню навыка. Результат проверки и повреждения подсчитываются отдельно для каждой цели.

НАВЫКИ ВЫЖИВАНИЯ

Эти навыки используются в правилах HP и MP, подробнее читайте в разделе дилера.

*Выживание

Сложность проверки: 🧡 Тело

Базовый навык определяющий живучесть и инстинкты выживания. Используется для сопротивления болезням и ядам, выживания в экстремальных условиях, сохранения сознания после получения повреждения.

Выносливость

Сложность проверки: 🧡 Тело + уровень навыка.

Этот навык определяет выносливость, крепость тела, защиту, стойкость и используется для сопротивления физическим нагрузкам.

Если после получения повреждения во время боя, персонаж удачно выполнит проверку Выносливости, это уменьшит полученное повреждение на количество очков равное количеству успехов проверки. В отличии от уклонения, это действие можно выполнять сколько угодно раз за раунд.

*Эго

Сложность проверки: 🧠 Дух

Базовый навык позволяющий сохранить свою личность, успокоить эмоции и пережить ментальный стресс. *Эго может быть использовано для противостояния одержимости «Энигмой».

Эмоции одержимого «Энигмой» человека будут извращены, а те кто ещё не стал одержим – потеряют душевный покой, чувствуя близкое присутствие «Энигмы». В эти моменты резонатор может сопротивляться чужеродным эмоциям используя проверку *Эго.

Характер

Сложность проверки: 🧠 Дух + уровень навыка.

Навык определяющий ментальную устойчивость, силу воли и убеждений. Может быть использован вместо навыка *Эго.

Имеющие этот навык персонаж может пережить смертельное повреждение. Если НР персонажа упадут до 0 или ниже, он может пройти проверку Характера, при успехе, вместо того что бы получить статус остановка сердца – НР восстановятся до 1. Однако, независимо от результата проверки, каждый раз когда таким образом используется Характер, значение навыка будет уменьшено на 1 до конца сценария.

*Первая помощь

Сложность проверки: 📖 Интеллект / 2 (округлять вверх).

Навык оказания первой помощи при ранении или потере сознания от полученного физического повреждения.

При удачной проверке Первой помощи, в отношении повреждения полученного от одной раны, персонаж восстанавливает Количество успеховD3 НР.

Медицина

Сложность проверки: 🧠 Ловкость или 📖 Интеллект + уровень навыка.

Навык оказания медицинской помощи при ранениях или болезнях с использованием специальных медицинских знаний и умений.

При удачной проверке Медицины, в отношении повреждения полученного от одной раны, персонаж восстанавливает Количество успеховD3 НР. Кроме того, удачная проверка Медицины во время отдыха восстановит Количество успеховD3 НР (в дополнение к обычному восстановлению 1D3 НР на отдыхе).

Этот навык может быть использован для получения общей информации связанной с медициной,

будь то терапия, хирургия или психиатрия.

Лечение и диагноз которые могут быть получены с помощью этого навыка относятся только к физическим повреждениям. Для психического лечения используется навык Психология.

★Возрождение

Сложность проверки: 📖 Интеллект или 🧠 Дух / 2 (округлять вверх).

ЕХ навык, позволяющий оказывать помощь находящимся на грани смерти.

Этот навык не восстанавливает НР, но при его успешном применении в отношении человека находящегося в состоянии Остановка сердца, не зависимо от количества полученного повреждения, состояние остановка сердца будет тут же снято и НР восстановится до 1.

Заметьте, что Значение проверки этого навыка не увеличивается с ростом уровня навыка.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

*Ремесло

Сложность проверки: 🧠 Ловкость.

Базовый навык используемый для работы выполняемой руками. Применяется для починки и создания простых предметов, использование инструментов и машин не требующих специализированных знаний.

Техника

Сложность проверки: 🧠 Ловкость + уровень навыка.

Более продвинутая и специализированная форма навыка *Ремесло.

При получении этого навыка запишите конкретную область компетенции, например Техника: взлом замков. Персонаж может иметь несколько различных навыков Техника.

Примеры компетенции: Взлом замков, фокусы, починка механизмов, игры, прицеливание, карманничество.

Искусство:

Сложность проверки: 🧠 Ловкость или 🧠 Дух или 🧠 Чувства + уровень навыка.

Навык выражающий мастерство художественной деятельности, чувство прекрасного и глубокие знания искусства.

При получении этого навыка запишите конкретное искусство, например Искусство: рок-музыка. Персо-

наж может иметь несколько различных навыков Искусство.

Примеры: рисование, пение, танец, актерская игра, рок-музыка, литература, фотография, фильмы, дизайн, косплей.

Пилотирование:

Сложность проверки: 🤖 Ловкость или 🧠 Чувства или 📖 Интеллект + уровень навыка.

Навык управления движущимися средствами.

При получении этого навыка запишите конкретное транспортное средство, например Пилотирование: самолет. Персонаж может иметь несколько различных навыков Пилотирование.

Примеры: машина, мотоцикл, корабль, тяжелая техника, самолет, вертолет, поезд, лошадь, дрон.

Криптография

Сложность проверки: 📖 Интеллект + уровень навыка.

Навык расшифровки и создания шифров. В дополнение к аналоговым шифрам, таким как азбука морзе, анаграммы и загадки, этот навык так же может быть использован для взлома и защиты компьютеров.

Компьютер

Сложность проверки: 📖 Интеллект + уровень навыка.

Навык использующийся для управления компьютером с помощью специализированных знаний, таких как программирование, хакерство или анализ информации.

Этот навык не является незаменимым для использования компьютеров. Если персонаж использует компьютер или телефон только для работы с приложениями или интернет-сервисами, возможно заменить этот навык другими. Например, если персонаж хочет найти информацию с помощью поиска в интернете, можно использовать Поиск информации.

Незаметность

Сложность проверки: 🤖 Ловкость или 🗣️ Общество или 🎲 Удача + уровень навыка.

Умение прятаться, прятать вещи и людей.

Если персонаж хочет утаить что то в руке, это можно сделать это с помощью *Ремесла. Если персонаж хочет найти временное укрытие, можно использовать *Чувства. Однако если нужно спрятать что то большое, или спрятаться когда на персонажа обращают внимание, понадобится этот навык.

*Удача

Сложность проверки: 🎲 Удача.

Базовый навык определяющий улыбнется ли персонажу удача и сможет ли он оказаться в выгодной ситуации по чистой случайности.

★Фортуна

Сложность проверки: 🎲 Удача + уровень навыка.

ЕХ навык который может быть использован вместо базового навыка *Удача. Персонажи владеющие этим навыком намного удачливее обычных людей.

∞Резонанс

Сложность проверки: Интенсивность проверки резонанса.

Самый важный навык в Emoklore TRPG. Показывает как легко персонаж вступает в резонанс с сущностью «Энигмы» и вихрем эмоций закрученным вокруг них, а также насколько сильно резонатор поддался их влиянию.

Все резонаторы начинаю игру с 1 уровнем этого навыка, но так же могут увеличить его до 2 или 3, потратив очки навыка. В таком случае, персонаж особо подвержен влиянию «Энигмы». Такие люди известны в мире как шаманы, медиумы, мико, и т.п.

Этот навык будет постепенно увеличиваться когда персонаж будет встречаться «Энигмами» во время игры. Максимальное значение ∞Резонанс для человека равно 9. Если это значение будет превышено, человек слишком сильно поддастся влиянию «Энигмы» и станет Девиянтом... превратится в NPC. Возможно его это будет полностью разрушено, возможно он превратится во что нечеловеческое, что то похожее на «Энигму».

Любой человек может иметь ∞Резонанс, однако, «Энигмы» не влияют одинаково на всех. Только те, кто имеет «Родство» с «Энигмой», и закрученными вокруг её истории эмоциями, может стать резонатором.

Каждая история несет в себе свой собственный резонанс, поэтому в начале новой сессии ∞Резонанс персонажей возвращается к исходному значению.

Подробные правила резонанса читайте в «разделе дилера».

РАЗДЕЛ ДИЛЕРА

DL управляет игрой, как дилер за карточным столом он раздает игрокам карты истории, ролей и судьбу, а затем смотрит что из этого получится.

В это разделе записаны правила управления игрой необходимые для дилера. Однако, не только дилер, но и игроки, которые хотят больше узнать об игре, могут читать этот раздел.

«ЭНИГМЫ» И СЕТТИНГ EMOKLORE

Мир Emoklore это альтернативная реальность, очень похожая на наш мир. Возможно в нашем мире тоже существуют боги, демоны, феи, призраки и прочие монстры, однако не существует конкретных доказательств, что бы утверждать это. Но в мире Emoklore TRPG они действительно существуют. Главной особенностью этих «Энигм» является их способность воздействовать на эмоции людей.

Атмосфера Emoklore TRPG

В Emoklore TRPG резонатор – альтер эго игрока, будет играть роль в событиях закрученных вокруг «Энигмы».

- Во время сценария, в котором резонатор встретится с «Энигмой» стремящейся причинить вред людям.
- Во время сценария, в котором резонатор пытается выжить, преодолев причудливые угрозы «Энигмы».
- Во время сценария, в котором резонатор сможет стать другом и помочь дружелюбной «Энигме».

... и так далее, события и история которые плетут вокруг себя «Энигмы» бесконечно многообразны.

В истоке каждой истории существует «Энигма», и резонатора тянет к ней, и порожденной ей эмоциям. Это тяга – обязательное условие что бы стать резонатором.

Энигма... Emoklore

«Энигма» в Emoklore TRPG – это общий термин для широкого спектра «сверхъестественных существ, влияющих на че-

ловеческие эмоции», таких как призраки, ёкаи, демоны, фантастические существа, городские легенды, монстры, гости из других миров, артефакты, боги и прочие сущности.

Каждая «Энигма» имеет свой собственный характер, характеристики, паранормальные способности и влияние на человеческие эмоции.

Могут ли люди почувствовать их? Разумны ли они? Могут ли они общаться? Возможно ли справиться с ними? Доступны ли они для понимания? Ответы на все эти вопросы могут меняться в зависимости от «Энигмы».

Единственное что объединяет все «Энигмы» этого мира – это их способность влиять на эмоции встретившихся с ними людей. Методы влияния и источник их силы разнится между «Энигмами».

Вы можете заглянуть в Раздел «Энигматическая энциклопедия», что бы взглянуть на них по подробнее. Вы можете выбрать и использовать «Энигму» из энциклопедии, или создать свою собственную уникальную «Энигму» для сценария. Вы можете создать её на основе реальных мифов и фольклора или создать полностью оригинальную «Энигму» с нуля.

Главное, что в сценарии есть «Энигма», и что резонатор может быть вовлечен в события, которые она вызывает.

Сеттинг сценария

Каждый сценарий может иметь разный сеттинг. Где происходит дело? В каком времени разворачивается история? Если у игроков не будет этой информации, они не смогут создать подходящих персонажей.

Если конкретный сеттинг не указан, то по умолчанию считается что история будет разворачиваться в современной Японии.

С другой стороны, вы можете использо-

❗ Однако, так же как и в нашем мире, многие люди не уверены в их реальности.

❗ Возможны и сценарии в которых резонаторы напрямую не сталкиваются с «Энигмой». Любая история может стать сценарием для Emoklore TRPG, если в её основе лежит создавшая водоворот эмоций «Энигма».

❗ Эмоции людей, вовлеченных в порожденные «Энигмой» события, могут исказиться – и это является важной идеей в истории, которую пытается рассказать Emoklore TRPG.

❗ Вы не обязаны использовать характеристики «Энигмы» записанные в энциклопедии, и можете создать свою собственную «Энигму» с таким же именем.

❗ Будь то прямое противостояние, попытка сбежать, или просто выжить, резонатор должен быть главным героем этой истории.

❗ Игрокам легко будет представить себя в это сеттинге, и они смогут использовать созданных ранее персонажей.

вать любой интересный вам сеттинг, если четко укажете это в информации по сценарию. Например это может быть: послевоенная Япония, 1920-е года в Америке, марсианская колония в 2XXX году, неизвестная эра в мире снов и т.п. В зависимости от сценария, вы можете ограничить доступ к некоторым навыкам, или добавить новые.

История может иметь конкретное место действия или быть абстрактной локацией. Например вы можете использовать реальное место действие, такое как Токио, или создать вымышленное место типа «Город А». Вы так же можете просто использовать смутный образ, вроде: «повседневная сцена в японском городе». Если сеттинг способен передать игрокам атмосферы сцены, то нет нужды вдаваться в лишние подробности.

РЕЗОНАТОРЫ

Главные герои этой игры – «резонаторы», не обязаны быть людьми с какими либо сверхъестественными способностями. Эти люди могли оказаться замешены в истории по чистому стечению обстоятельств, могли быть призваны «Энигмой», или может быть очутились в центре событий по чьему то умыслу. Как бы то ни было, они вошли в «резонанс» с историей.

Поэтому, когда мы говорим «резонатор», мы подразумеваем широкую группу людей с различными способностями, профессиями, характером и т.п.

Иногда DL может быть сложно включить в один сценарий персонажей с очень разной предысторией, поэтому DL может указать некоторые рамки для создания резонаторов.

Резонаторы являются резонаторами только в контексте сценария.

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕРКИ

Основная процедура проверки описана в «разделе игрока». Эта глава описывает как DL должен реагировать на проверки игроков во время сессии.

Кто совершает проверку?

Проверки во время игры используются

что бы определить удачность действий персонажей игроков, или узнать уровень успеха действия.

Если персонаж пытается сделать что то, что может сделать любой человек, или если результат действия очевиден исходя из сложившихся во время отыгрыша обстоятельств, то DL может описать результат действия не используя проверку. Роль DL здесь заключается в том что бы определить необходимость проверки.

Например, если персонаж хочет «взглянуть на комнату», то в зависимости от подробностей отыгрыша у DL есть несколько вариантов:

- Описать что персонаж может увидеть в комнате не потребовав проверки.
- Если персонаж захочет узнать детальную информацию или найти что то спрятанное в комнате, тогда попросите игрока сделать проверку *восприятия.
- Можно сделать и то и то.
- DL скажет что персонаж не находит в комнате ничего интересного и не требовать проверку.

В общих чертах процедура проверки выглядит так:

- DL описывает ситуацию и говорит игрока сделать проверку того или иного навыка. «Сделай пожалуйста проверку по навыку XX»
- Затем, в соответствии с отыгрышем и заявленными игроком действиями, DL определяет конкретный навык используемый в проверке. «Если ты это делаешь так, то давай сделаем проверку по навыку XX»
- Игрок может предложить использовать другой навык, основываясь на действиях своего персонажа, а DL принимает решение. «Я хочу сделать это вот таким образом, может это будет проверка по навыку XX?»

Опишите последствия в зависимости от результат броска

–Если игрок получил дабл (2 успеха) или трипл (3 успеха), то персонаж смог добиться более эффектного результата чем обычно. DL может просто описать дей-

ствия персонажа более крутым или элегантным способом. Так же можно выдать игрокам больше информации или добавить к результату действия какой либо другой бонус.

В случае чудесного результата (4-9 успехов) желательно дать резонатору какой либо бонус связанный с этим действием.

Катастрофический результат (10+ успехов) обычно недостижим для простых людей, однако сверхъестественные силы «Энигмы» могут добиться и такого результата. В этом случае действие может вызвать природный катаклизм или возыметь огромный эффект на окружение.

В случае провала (0 успехов), действие будет иметь обратный желаемому эффект и ухудшит ситуацию. Дайте персонажу какое либо, подходящее под ситуацию, пелальти.

Сложность проверки

Если выполняемое действие требует специализированных навыков или просто очень сложно, DL может потребовать более высокого результата проверки для достижения успеха: дабл (2 успеха) или трипл (3 успеха).

Уровни сложности

- **Дабл:** Очень сложное действие, требует специализированных навыков.
- **Трипл:** Экстремально сложное действие, у не профессионала нет шансов на успех, вызов на пределе возможностей.
- **Чудо:** Невозможно, если не произойдет чудо.

Замена навыка

Когда DL объявляет проверку навыка, PL может предложить альтернативный вариант с использованием другого навыка, который может быть применён для этого действия.

В случае если предложенный навык менее эффективен или более сложно переменим в данной ситуации, чем изначально предложенный навык, DL может увеличить сложность, потребовав большее количество успехов.

В случае если предложенный навык более эффективен, чем изначально предложенный навык, DL может дать игроку бонусную кость.

Бонусные кости

Если в результате отыграша или хорошей идеи игрока персонаж оказывает в выгодной позиции для выполнения данной проверки или действует согласно выигрышной стратегии, DL может увеличить количество костей используемых для проверки. Это называется бонусными костями.

В случае выгодного положения игрок получает 1 бонусную кость, в случае экстремально благоприятной ситуации игрок получает 2 бонусные кости.

Всегда важно награждать игроков за хорошие идеи, однако если любые трудности будет слишком легко преодолеть, то игра потеряет значительную долю драматизма. Постарайтесь не давать игрокам больше двух бонусных костей.

Встречная проверка

Когда два или более персонажей вступают в состязание, либо выполняют противоречащие друг-другу действия, для выявления победителя используется встречная проверка.

Во время встречной проверки сравнивается количество успехов полученной каждой из сторон конфликта. Победителем становится сторона с большим количеством успехов.

Если все стороны конфликта получали одинаковое количество успехов, результат определяется согласно следующим условиям:

- Если в проверке можно четко определить активную/атакующую и пассивную/защищающуюся стороны, то пассивная сторона имеет преимущество и становится победителем в проверке.
- Если ситуация может остаться без изменений, то результатом проверки станет ничейный результат.
- Если необходимо определить победителя, совершите встречную проверку снова, до тех пока не будет определен победитель.

❗ Если вы не можете придумать что то конкретное, то просто дайте ему бонусную кость для следующего броска.

❗ Если вы не можете ничего придумать, пускай персонаж получит 1D3 повреждения, или его уровень резонанса увеличится на 1.

❗ Как правило будет указана проверка базового навыка.

❗ Emoklore TRPG поощряет подобные предложения по замене навыков, ведь это помогает игрокам демонстрировать индивидуальность своих персонажей, в тоже время двигая игру вперед на более выгодных для них условиях. Навык может быть заменен если DL согласен с таким решением.

❗ Например, ситуация в которой 3 или более человека решают устроить гонку, будет считаться встречной проверкой скорости.

❗ Примером такой проверки может быть: используемые во время боя проверки атаки (активная сторона) против защиты (пассивная сторона), или наблюдение (активная сторона) против незаметность (пассивная сторона).

ПОШАГОВЫЙ РЕЖИМ

Используйте правила пошагового режима в ситуациях когда действия нескольких персонажей происходят одновременно, таких как сражение, или в сцене где вы хотите драматично показать каждый отдельный момент времени, как в боевике.

Пошаговый режим достаточно прост: определите порядок действия и выполняйте проверки согласно ему.

Каждый участник действует один раз, а отрывок времени в который попадают эти действия называются «Раундом».

Какое время занимает раунд зависит от ситуации.

Условия начала и завершения пошагового режима

DL объявляет о начале пошагового режима. В то же время должны быть установлены условия для завершения процесса пошагового режима. Условия зависят от сценария, и DL вправе решать, сообщать ли о них игрокам или нет.

Определение значения инициативы

Значения инициативы показывает порядок действия среди персонажей во время раунда.

Каждая отдельная ситуация, в которой происходит пошаговый режим, требует выборы подходящей характеристики для определения значения инициативы. В зависимости от ситуации к значению инициативы так же может быть добавлено значение навыка.

Действие

Активные действия выполняются в порядке инициативы от большого значения к меньшему.

Как правило персонаж совершает 1 проверку за раунд. Если персонаж пытается выполнить сложное действие (требующее нескольких проверок) или действие занимающее долгое время, для завершения такого действия может потребоваться несколько раундов. В таких случаях DL решает как стоит поступить.

Игрок может отказаться от выполнения

действия, либо отложить его. В случае отложенного действия, игрок получит права хода в конце раунда.

Реакция во время боя

Если во время боя персонаж стал целью атаки, например оппонент пытается ударить вас с помощью *рукопашного боя, персонаж может выполнить 1 реакцию, с целью увернуться или защититься от атаки.

Проверка уклонения

Используемый навык: *движение, акробатика, чувство опасности и подобные.

Каждый персонаж может попробовать увернуться только 1 раз за раунд.

Если результат (количество успехов) проверки уклонения выше или равен результату проверки атаки оппонента, то персонаж смог избежать атаки и не получает повреждения.

Проверка защиты

Используемый навык: выносливость и подобные.

Проверка защиты может быть использована любое количество раз за раунд. В случае успешной проверки, количество полученного повреждения уменьшается на количество успехов проверки.

Концентрацию на реакции

В начале раунда игрок можете объявить концентрацию на реакции, в этом случае персонаж отказывается от активных действий во время раунда, получая взамен следующие эффекты:

- Количество возможных проверок уклонения увеличивается на 1.
- Количество заблокированного повреждения при удачной проверки защиты умножается на 2.

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА И ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Emoklore TRPG имеет очень легкие правила пошагового режима, включая бой, благодаря этому вы можете подстроить правила под любой используемый сет-

тинг или сценарий. Вы можете расширить их, добавить дополнительные правила или изменить исходные правила, создав правила для конкретного сценария или свои собственные домашними правилами.

НР И МР

Показатели физической и ментальной выносливости резонатора.

НР (Hit Points): тело + 10.

Физическая выносливость персонажа, определяющая как много физического повреждения он может перенести.

Восстановление

Если персонаж получил повреждение, существует несколько способов восстановить НР.

- Как следует отдохнуть: восстановить 1D3 НР. Конкретное время, необходимое для восстановления, будет зависеть от сценария. В общем случае отдых занимает 1 ночь.
- Удачно выполнить проверку медицины во время отдыха: восстановить количество успеховD3 НР. Этот метод может быть использован только 1 раз за отдых.
- Вылечить рану с помощью проверки *первой помощи или медицины: восстановить количество успеховD3 НР. Такое восстановление может быть использовано только 1 раз для каждого полученного повреждения.

Потеря сознания

При получении повреждения равного или превышающего половину текущих НР, персонаж должен выполнить проверку *выживания, при провале персонаж потеряет сознание.

Персонаж потерявший сознание не может выполнять никаких действий, до тех пор пока не придет в себя, а так же не может сопротивляться повреждению.

Потеря сознания обычно длится 1D10*10 минут.

Во время пошагового режима персонаж тратит свой ход на выполнение проверки *выживания.

Остановка сердца, смерть и возрождение

Если НР персонажа падает до 0 или ниже, он получает статус остановка сердца.

Сразу после остановка сердца начинается пошаговый режим.

В конце каждого раунда персонаж должен пройти проверку *выживания (замена навыка невозможна). При неудачной проверке – персонаж умрет.

Восстановление от остановки сердца требует выполнение одного из следующих условий:

- Другой персонаж удачно выполнил проверку ★возрождения (НР восстановится до 1).
- Другой персонаж удачно выполнил проверку *первой помощи или медицины и восстановил НР до 1 или выше.

МР (Mental Points):

☹️ Дух + 🧠 Интеллект.

МР это выносливость разума. МР уменьшается когда персонаж испытывает сильный стресс и прочие потрясения.

МР также напрямую связано с магической силой. МР используется в ритуалах призыва «Энигмы» или может потребоваться для использования магических предметов.

Обморок

Если МР упадут до 0 или ниже, необходимо выполнить проверку *эго. При успехе МР восстановятся до 1, при провале персонаж упадет в обморок.

Персонаж в обмороке не может выполнять никаких действий, до тех пор пока не придет в сознание, а так же не может сопротивляться повреждению.

Обморок обычно длится 1D10*10 минут.

Когда персонаж приходит в сознание, МР увеличиваются до 1.

МР восстанавливаются во время длительного отдыха. После отдыха восстанавливается половина максимального значения МР (округлять вверх).

❗ *выживание может быть заменено выносливостью или характером. Другие навыки могут использоваться в зависимости от ситуации, например если повреждение получено от нехватки воздуха под водой, может быть использован дайвинг.

❗ По решению DL продолжительность может быть изменена.

❗ Если у персонажа есть навык характера, он может попытаться избежать остановки сердца. Подробнее читайте в описании навыка.

❗ Значение инициативы равно ловкости. Если пошаговый режим уже был начат, то он продолжается без изменений.

❗ Если остановка сердца произошла в момент когда ни у кого не было возможности помочь персонажу, например в конце раунда, то по решению DL, проверка *выживания может быть перенесена на конец следующего раунда.

❗ Необходимая продолжительность отдыха зависит от сценария, обычно это одна ночь.

РЕЗОНАНС И «ЭНИГМЫ»

Резонансом в Emoklore TRPG называется притяжение испытываемое персонажем к «Энигме» или непосредственное воздействие на него сил «Энигмы», а так же извращенных ими эмоций, или сильных эмоций людей, замешанных в инциденте.

Навык ∞Резонанса

∞Резонанс Показывает как легко персонаж вступает в резонанс с сущностью «Энигмы» и вихрем эмоций закрученным вокруг них, а также насколько сильно резонатор поддавался их влиянию.

Увлечение уровня ∞резонанса означает что персонаж становится всё больше и больше искажен от встреч с «Энигмами», и начинает с легкость поддаваться их влиянию. Эмоции резонатора могут исказиться, разум измениться, тело может превратиться во что то чужеродное, или он может стать центром сверхъестественных феноменов.

Все резонаторы начинаю сессию с 1 уровнем ∞резонанса.

Любой человек может иметь ∞Резонанс, однако, «Энигмы» не влияют одинаково на всех. Только те, кто имеет «Родство» с «Энигмой», и закрученными вокруг её истории эмоциями, может стать резонатором.

Каждая история несет в себе свой собственный резонанс, поэтому в начале новой сессии ∞Резонанс персонажей возвращается к исходному значению.

∞Резонанс будет постепенно увеличиваться когда персонаж будет встречаться «Энигмами» во время игры. Максимальное значение ∞Резонанс для человека равно 9. Если это значение будет превышено, человек слишком сильно поддается влиянию «Энигмы» и станет Девиантом... превратится в NPC. Возможно его это будет полностью разрушено, возможно он превратится во что нечеловеческое, что то похожее на «Энигму».

Проверка ∞Резонанса

Когда персонаж приближается к «Энигме» или вступает в контакт с сильными

эмоциями извращенными «Энигмой» производится проверка ∞резонанса.

В случае успешной проверки, персонаж попадет под влияние «Энигмы» и его уровень ∞резонанса увеличится.

Проверка резонанса записывается в следующей форме (пример):

Проверка резонанса (Интенсивность 5 / Повышение 1), Эмоция резонанса: Амбиции (Идеал).

Интенсивность представляет силу влияния «Энигмы» и интенсивность эмоцией наполняющих окружение.

Для выполнения проверки игрок бросает количество D10 равное уровня навыка ∞резонанса, результат меньше или равный уровню интенсивности считается успехом.

Повышение указывает на сколько повысится уровень ∞резонанса при удачной проверке. Обычно уровень повышается на 1, но DL может изменить это значение. Например, в случае особо мощного влияния «Энигмы», DL может установить повышение 2 или 1D3.

Эмоция резонанса указывает эмоцию резонирующую в этой проверке. Это необходимо для сопряжения эмоций (смотрите ниже).

Если проверка резонанса наберет 3 или более успехов, персонаж будет сильно подвержен влиянию «Энигмы» и временно претерпит определенные изменения. Для определения эффекта посмотрите на таблицу резонанса, представленную для каждой «Энигмы», бросьте 1D6 и сверьтесь с результатом в таблице.

Руководство

по интенсивности резонанса

1-2

- Слабое остаточное влияние «Энигмы».
- Хозяин резонирующих эмоций никак не связан с резонатором.

3-4

- Сравнительно слабая «Энигма».
- Следы оставленные присутствием сильной «Энигмы».
- Резонатор испытывает некоторую эмпатию к хозяину резонирующих эмоций.

5-6

- Сравнительно сильная «Энигма».
- Поблизости чувствуется присутствие «Энигмы».
- Очень сильные или легко вызывающие сочувствие резонирующие эмоции.
- Резонатор испытывает сильную эмпатию к хозяину резонирующих эмоций.

7-8

- Настолько мощная «Энигма», что её присутствие могут осознать обычные люди.
- Резонатор отчетливо чувствует присутствие «Энигмы» и влияние её сил в непосредственной близости от себя.
- Мощное чувство ненависти (или похожее) переполняет это место.
- Персонаж в очень близких отношениях с хозяином резонирующих эмоций.

9-10

- «Энигма» катастрофического уровня силы, способная переписать законы мира.
- «Энигма» пытается овладеть персонажем с неистовым напором.
- Огромные силы, способные переписать эмоции, приведены в движение.
- Сам персонаж является владельцем резонирующих эмоций.

Бонусные кости для проверки резонанса

В случае если предыстория персонажа сильно резонирует с встреченной «Энигмой», либо игрок старается отыгрывать резонанс, давая понять желание войти в резонанс с «Энигмой», DL может дать персонажу бонусные кости для проверки резонанса.

Общая таблица резонанса: Фольклор

Куб	Эффект	Описание
1.	Паника	Жуткое чувство присутствия «Энигмы» сковывает тело персонажа, и тот теряет способность двигаться. На 1D6*10 минут (или 1D10 раундов) количество успехов проверки любого навыка использующего <u>тело</u> уменьшается на 1. Персонаж может восстановиться с помощью удачной проверки <u>*эго</u> или <u>психологии</u> .
2	Видения	Резонатор видит то, что не должен видеть, и слышит звуки, которых не должен слышать. Но действительно ли голоса который он слышит не существует? Если игрок желает, персонаж может совершить проверку <u>*восприятия, наблюдения, слуха, ★чувства сверхъестественного</u> и т.п. В случае успеха персонаж узнает одну часть информации связанную с «Энигмой». Какая информация будет получена – решает DL. Однако, получив эту информацию, уровень <u>∞Резонанса</u> тут уже увеличится на 1.
3	Эмпатия	Родство резонатора и этой «Энигмы» возрастает, и ей становится легче повлиять на персонажа. Персонаж получает дополнительную <u>эмоцию резонанса</u> от этой «Энигмы» (до конца сценария).
4	Паранойя	Персонаж оказывается в ловушке чрезмерно раздутой тревоги и заблуждений, ему трудно признавать реальность. С этого момента, количество успехов проверки любого навыка использующего <u>чувства</u> уменьшается на 1. Персонаж может восстановиться с помощью удачной проверки <u>*эго</u> или <u>психологии</u> .
5	Приобретенное чувство сверхъестественного	Приблизившись к «Энигме», резонатор стал видеть то, что раньше не мог увидеть, и замечать вещи которые раньше ускользали от его восприятия. На время сценария уровень навыка <u>★чувства сверхъестественного</u> увеличивается на 1.
6	Обморок	Резонатор теряет сознание под воздействием мощной ауры «Энигмы». Немедленно выполните проверку <u>*выживания</u> или <u>*эго</u> . В случае провала, персонаж падает в <u>обморок</u> на 1D10 минут.

Сопряжения эмоций

Если среди эмоций резонанса которыми обладает резонатор существует точно такая же эмоция, как та что используется в проверке резонанса, то количество костей используемое для проверки резонанса **увеличивается вдвое**.

Кроме того, если эмоциональный атрибут (желание, сентимент, идеал, отношения, рана) корневой эмоции резонанса которой обладает резонатор совпадает с эмоциональным атрибутом эмоции использующейся в проверке резонанса, то количество костей используемое для проверки резонанса увеличивается на 1.

Эти эффекты не могут быть активны одновременно. Используется наиболее сильный эффект.

Для того что бы игра шла гладко, у DL под рукой всегда должен быть список эмоций резонанса персонажей. Ещё лучше будет проверить их до начала сессии.

Проверка одержимости

Когда «Энигма» пытается получить контроль над телом резонатора, или исполняется ритуал призыва «Энигмы», то должна быть выполнена специальная проверка одержимости.

В общих чертах проверка одержимости выполняется так же как проверка резонанса, но есть несколько отличий.

- Уровень резонанс увеличивается на 1 даже при неудачной проверке.
- Если количество успехов проверки равно или превышает значение духа персонажа, должна быть выполнена проверка *эго, в случае провала персонаж становится одержим.
- Если проверка одержимости пройдена успешно, резонатор может добровольно «освободить» свое тело, передав его «Энигме». В этом случае персонаж тут же становится одержим.

Что станет с одержимым персонажем зависит от желания «Энигмы». Обычно, игрок может продолжить игру одержимым персонажем, руководствуясь определенными ограничениями и изменениями в отношении отыгрыша и эмоций резонатора. Однако, в зависимости от «Энигмы», игрок может полностью потерять кон-

троль над резонатором, **персонаж либо превратится в NPC, либо будет считаться полностью потерянным**.

Способы избавиться от одержимости могут быть указаны в сценарии, а так же в описании конкретной «Энигмы».

Внимание:

не забывайте о целостности эмоций

Для многих игроков персонаж является не просто пешкой используемой в игре, а настоящим альтер эго в мире Emoklore.

«Энигма» влияет на эмоции людей и, в зависимости от ситуации, эти эмоции могут быть сильно искажены или в разум резонатора могут быть посеяны новые эмоции. Такие эмоциональные изменения – это сильная сторона Emoklore TRPG и суть истории, которую стремится создать игра. Но в то же время существует риск подвергнуть игроков стрессу.

Если персонаж игрока внезапно и без согласия игрока будет наполнен новыми эмоциями, либо его основополагающие эмоции будут изменены нежелательным образом, игрок может чувствовать себя сбитым с толку и уклоняться от вовлечения в игру.

Хотя Emoklore TRPG это прежде всего игра именно о эмоциональных изменениях, которые претерпевают персонажи, это не значит что их нужно вставить в игру любой ценой, даже в ущерб хорошему настроению и удовлетворению, получаемым от игры игроками.

Понравится ли игрокам такое изменение в эмоциях персонажа, или наоборот вызовет у них стресс? DL должен как следует подумать об этом во время создания сценария и в процессе игры.

ЭХО – НАГРАДЫ ЗА ПРОХОЖДЕНИЕ СЦЕНАРИЯ

После завершения сессии, когда резонатор возвращается домой не умерев и не став девиантом, в качестве награды игрок получает эхэ.

эхэ это своего рода послевкусие, фрагмент резонанса между резонатором и «Энигмой». Даже если дело закрыто и «Энигма» исчезла, её влияние не пройдет

① Например DL может сказать «У тебя есть эмоция – амбиции, которая вступает в сильный резонанс с этой энигмой, брось вдвое больше костей».

① В случае если игрок не сможет использовать одержимого персонажа, сообщите ему об этом как можно раньше.

бесследно. Она останется в этом мире, будь то как эмоция, живущая в сердцах вовлеченных в события людей, или же как нечто более прямолинейно, например как остаточная магическая энергия «Энигмы».

∞эхо это история событий пережитых персонажем, летопись пережитых эмоций, полученного опыта и трофеев.

Получения ∞эхо

Каждый персонаж получит 1 очко ∞эхо после завершения сценария.

Игрок должен заполнить колонки название сценария и полученные на сессии эмоции на листе персонажа в разделе ∞эхо.

Каждой игрок индивидуально заполняет эти детали, и они могут отличаться между персонажами. Например можно просто указать эмоцию резонанса «Энигмы», или же записать одну из эмоций полученную благодаря общению с NPC или другими резонаторами.

Формат: ∞Эхо: Название сценария / Эмоция

Эффект эха

Потратив полученное на прошлых сессиях ∞эхо, резонатор может получить мощный эффект эха.

Каждое ∞эхо может быть использовано только 1 раз за сессию. После использования рядом с ∞эхом нужно поставить отметку, означающие что это ∞эхо больше никогда нельзя использовать.

Существует 3 эффекта эха. Игрок должен выбрать один из них во время использования ∞эхо.

Гармония

Время использования: непосредственно перед проверкой.

Эффект: увеличивает количество используемых в проверке костей на текущее значение ∞резонанса.

Оставшееся в глубине резонатора ∞эхо настраивается на одну волну с силой противостоящей ему «Энигмы», тем самым временно даруя резонатору сверхъестественные силы за пределами человеческих возможностей.

Отзвук

Время использования: сразу после проверки.

Эффект: поворачивает переброшенные кубики и пройти проверку заново.

Случившиеся неудача окажется лишь «возможным исходом», видением будущего, полученном от ∞эхо. На самом деле неудачного результата ещё не произошло, и персонаж снова можете выполнить действие в тех же условиях.

Noise Gate

Время использования: когда угодно.

Эффект: немедленно уменьшает уровень ∞резонанса на 1D3.

∞Эхо встреченной в прошлом «Энигмы» отразит, нейтрализует и заглушит эффект новой «Энигмы», которая сейчас пытается овладеть персонажем.

Этот эффект может быть использован даже если уровень ∞резонанса достиг 10 или более, и персонаж стал девиантом. Если в результате использования уровня ∞резонанс упадет до 9 или ниже, персонаж перестанет быть девиантом.

БЫСТРЫЙ СТАРТ

Если вы проводите игру для людей незнакомых с настольными ролевыми играми, или хотите начать игру как можно быстрее, вам могут пригодиться правила быстрого старта.

В быстром старте, во время создания персонажа пропустите все шаги после «3. Определение значения характеристик».

Все проверки выполняются только с использованием базовых навыков и ∞резонанса. Все правила использующие отсутствующую на листе персонажа информацию, например такие как сопряжения эмоций, упраздняются и не используются.

Не все сценарии могут сыграны с использованием правил быстрого старта. Прежде чем использовать их, DL должен убедиться что правила быстрого старта будет достаточно для игры в тот или иной сценарий.

❗ Эмоции можно записывать в любой удобной форме, например: «Печаль», «Дружба с ***», «Воспоминание о человеке, которого я не могу вспомнить»

ЭНИГМАТИЧЕСКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

MAYOIGA «СОЗДАТЕЛЬ ЛАБИРИНТА»

Энигма, которая в основном овладевает зданиями, а не людьми. Маёига обитает в домах и лачугах находящихся в безлюдных, богом забытых местах, искажая их внутреннее пространство, и меняя законы физики внутри. Как на то указывает имя Энигмы – «Маёи га - Заблудившийся дом», Маёига превращает эти здания в лабиринт. А затем, запирает случайно зашедших туда людей, приглашая их насладиться игрой в побег.

Внутреннее строение лабиринта и методы побега постоянно меняются, и каждый раз внутри ожидает бесконечное количество уловок. Резонатор сумевший разгадать загадки и сбежать из лабиринта во многих случаях будет вознагражден. Так же ходят слухи, что вещи найденные внутри Маёиги принесут своему владельцу богатство. Однако, говорят что те, кем управляют неприглядные желания, не смогут получить это богатство.

Многие Маёига запирают людей не из злого умысла, а просто что бы развлечь себя игрой, и смысл их существования состоит в том, что бы награждать тех кто смог пройти испытание. Однако подтверждено существование и таких Маёига, которые питаются душами людей не успевших сбежать из лабиринта за определенное время. И даже «Скотобин», что с помощью смертельных трюков и ловушек отнимают жизни людей, которые резонируют с такой Маёига.

Эмоции резонанса

Любопытство (Желание), Владение (Желание)

Изменения во время одержимости

Обычно эта Энигма не пытается овладеть человеком. Однако, в случае с Маёига которая пытается заполучить души резонирующих с ней людей, Энигма может вселиться в тех, кто не смог выбраться из лабиринта, и высосать из них душу. Одержимые так же могут использоваться в лабиринте в качестве кукол или различных ухищрений.

Уникальная таблица резонанса

- 1. High Tension.** Персонаж чувствует будто он попал в игру-побег и это стимулирует его.
- 2. Голос с небес.** Раздается голос из ниоткуда. Если персонаж удачно пройдет проверку *воспри-

ятия, этот голос подскажет как разрешить загадку и выбраться из лабиринта.

3. Эмпатия: Любопытство (Желание). Родство резонатора с Маёига возрастает, и ей становится легче повлиять на него. Персонаж получает дополнительную эмоцию резонанса: Любопытство (Желание) (до конца сценария).

4. Провокация. Персонажу кажется будто сам этот лабиринт говорит ему «Ты что, даже эту загадку разгадать не можешь?», и поддавшись этой провокации резонатор впадает в гнев.

5. Желание выбраться. Все окружающее начинает вызывать тревогу. Персонаж хочет как можно скорее выбраться из этого места и вернуться домой.

6. Сувенир. Один из предметов в лабиринте наполняет резонатора сильным желанием забрать его с собой.

ENIGMA «БОГ КРИПТОГРАФИИ»

Легендарная шифровальная машина использовавшаяся нацистами во время второй мировой войны. Многие ученые ломали головы над тем, что бы разгадать ее шифр. Сам шифр использовавшийся в шифровальной машине был одержим богиней по имени Enigma, в честь которого и была названа машина.

Одержимый Энигмой шифр излучает магическую энергию, притягивающую внимание многих дешифровщиков, математиков, и искателей знаний. Будь то простая загадка для детей, или головоломка столетия, если Энигма овладеет шифром, он станет связан с «Глубинами мировых знаний» – Хрониками Акаши, и мысли пытающихся разгадать его людей соединятся с «Правдой» хроник.

Как пламя свечи привлекает к себе мотыльков, шифр влечет к себе тех, кто резонирует с ним, и они сами того не ожидая встречаются с «Правдой которую нельзя понимать» и сходят с ума.

Эмоции резонанса

Любопытство (Желание), Порядок (Идеал), Сумасшествие (Рана).

Изменения во время одержимости

Если персонаж попытается взломать шифр одержимой Энигмой, будет произведена {проверка резонанса} либо {проверка одержимости}.

{Одержимый} получает бонус 3D к проверкам

навыка <криптографии>, и каждый раз, когда находясь в этом состоянии, персонаж пытается выполнить проверку <криптографии>, его уровень <∞резонанса> увеличивается на 1D3.

Единственный способ избавиться от одержимости – полностью разгадать шифр или загадку стоящую перед персонажем.

Таблица резонанса

Используйте «Общая таблица резонанса: Фольклор», либо придумайте свою собственную.

BEES «ТЕ КТО ВИДИТ МИР В ШЕСТИ ИЗМЕРЕНИЯХ»

Вы знакомы с пчелиным танцем восьмеркой? Говорят, что с помощью этих движений пчелы могут информировать друг-друга о направлении и расстоянии до пыльцы, источников воды и т.д. Как этот танец помогает им передавать информацию о направлении и расстоянии?

Ответ - появившаяся в последние годы «гипотеза Тондемо», утверждающая что «Пчелы живут в шестимерном мире и могут видеть кварковые частицы и орбиты электронов». С помощью танца восьмерки пчелы способны эффективно передают информацию в шестимерном мире. А то, что мы видим в трехмерном мире, лишь тень отбрасываемая этим действием.

Живущие в двумерном мире не смогли бы понять понятие толщины. Если пчелы действительно живут в шестимерном мире, мы, живущие в трехмерном мире, не можем понять истинный смысл действий этих высших существ.

Эмоции резонанса

Инстинкт (Желание)

Изменения во время одержимости

Одержимость позволяет персонажу воспринимать шестимерный мир. Так же, как резонатор может понять свое положение в трехмерном пространстве, он сможет понять форму всей своей жизни и одновременно воспринимать события на разных временных линиях.

Возможно, резонатору удастся решить насущную проблему предсказывая будущее и постигая прошлое. Если он конечно не сойдет с ума от такого количества информации.

Таблица резонанса

Используйте «Общая таблица резонанса: трансформация»

GHOST PHOTO «ПРИВЕДЕНИЕ ПОЗЕР?»

Вы когда нибудь видели фотографию, на котором четко видно приведение? Иногда это незнакомый человек в толпе людей, а в крайних случаях призрак может оказаться на фотографии прямо в центре между двух друзей. Как будто эти призраки которые хотят выделиться из серой массы едва различимых на фотографии приведений. Наверное это просто чья то шутка?

Однако, некоторые фотографии нельзя объяснить никак иначе, кроме как предположить, что этот незнакомый никому человек действительно был в том месте в то время и был знаком с окружающими его людьми.

Но у человека на фотографии может быть странный взгляд, странное положение, неестественная поза, с ним что-то не так... Неужели это действительно призрак?

Или, возможно, вы и все, кто изображен на фотографии, забыли этого человека или ваши воспоминания были подделаны, и этот человек может быть тем «кем-то», кто действительно был там в то время.

Эмоции резонанса

Страх (Сентимент), Самовыражение (Желание)

Изменения во время одержимости

Когда персонаж становится одержим «приведением-позером», он сам становится «приведением-позером». Одержимый становится невидимым и исчезает из памяти друзей, знакомых, семьи и любимых. Как будто его никогда не существовало. Именно так фотографии на которые вы попали превращаются в «фото с приведением-позером»

Таблица резонанса

Используйте «Общая таблица резонанса: трансформация»

KOKKURI-SAN «РАЗГОВОР С АНОНИМНЫМ ДУХОМ»

Подготовьте бумагу на которой написан «Да, Нет, Тории, Мужчина, Женщина, числа от 0 до 9, алфавит» и положите монету в центр. Затем все участники кладут палец на монету, произносят «Коккури-сан, Коккури-сан, пожалуйста приди», и монета начинает двигаться само по себе.

Когда вы зададите вопрос Коккури-сан, монета начнет двигаться по бумаге и даст вам ответ.

«Коккури-сан» это простой спиритуалистический ритуал, призывающей находящихся вокруг духов вступить в диалог и дать ответы на вопросы. Большинство призываемых духов - это безобидные низшие духи животных, которые ответят на все вопросы, насколько смогут. (Конечно, иногда они не знают ответа).

Однако, иногда Коккури может нести большой риск. В случае если на зов откликнется злой дух, он может не уйти когда участники скажут «Пожалуйста вернись назад», а в ответ на вопросы будет писать «Проклятье», «Умри» и прочие зловещие слова, или может принести даже больше вреда. Так же говорят, что тот, кто уберет палец с монеты до конца того как Коккури-сан уйдет, станет одержим.

В любом случае, звать неизвестного духа ради своей прихоти – связано с определенной долей риска, и может не всегда обернуться так, как вы того желаете.

Коккури-сан это не одна отдельная Энигма, а общее имя для духа вызванного этим ритуалом. Поэтому мотивы и характер духа могут разниться. Представленные ниже характеристики это только пример, вы можете использовать другие эмоции резонанса и таблицу резонанса.

Эмоции резонанса

Любопытство (Желание), Ревность (Сентимент), Сумасшествие (Рана).

Изменения во время одержимости

Во время одержимости Коккури-сан получает контроль над телом человека. Коккури-сан действует согласно своим желанием, а одержимый наблюдает за происходящим из глубины своего тела. Когда Коккури-сан отпустит одержимого, вся вина за содеянное будет возложена на резонатора.

Таблица резонанса

Используйте «Общая таблица резонанса: судьба»

SHARK «МАРОДЕР ИЗ ГЛУБИН»

Акула. Я не говорю о морском животном из надотряд хрящевых рыб, относящийся к подклассу пластиножаберных... Энигма называемая акулой куда более омерзительное и сложное для понимания существо. Ужасающие челюсти, утаскивающие людей на дно ужаса, синоним панического страха.

Внешне эта Энигма очень похожа на настоящую

акулу. Однако Акулы настолько же умны, или даже превосходят людей в интеллекте. Эти создания способны появляться в самых неожиданных местах, когда их никто не ждет. С ними можно встретиться не только в море, но и в пустынях и на заснеженных полях, они летают в небе на торнадо, приходят в виде духовного тела, с помощью чьих то стараний превращаются в робота, сливаются в единое тело с другими существами, появляются в форме гиганта размером с линкор... они могут быть чем угодно. Единственное что их объединяет, это неумное желание преследовать и есть людей.

Если вы хотите пережить ужас Акулы, старайтесь держать ухо в остро и не выделяться из толпы. Неизвестно почему, но Акулы имеют необычную привычку есть и убивать людей, которые о них плохо отзываются и тех, кто становится объектом ненависти окружающих.

Эмоции резонанса

Побег (Желание), Волнение (Желание), Страх (Сентимент)

Изменения во время одержимости

Обычно акулы не вселяются в людей. Они могут вселиться в другое животное, предмет или феном и сделать его «Акульим». Одержимый объект становится эквивалентом акулы.

Различные физические атаки наносят акуле только 1/5 урона, благодаря ее «Акулье коже». У каждой акулы есть свои уникальные средства нападения.

Таблица резонанса

Используйте «Общая таблица резонанса: бедствие». Вы также можете подготовить свою собственную таблицу панического хоррора.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Полную «Энигматическую энциклопедию», включающую все нижеперечисленные «Энигмы», ищите на <https://emoklore.dicetous.com/rulebook/rulebook-mystery/>

- Amabie «Пророческий зверь»
- Angolmois «Конец пришедший из космоса»
- Izuna «Маленький-маленький верноподданный»
- Enigma «Бог криптографии»
- Caladrius «Белая птица лечения»
- Green-Eyed Monster «Глаза завести»
- Kuwa-Kuwa «Непостижимое создание»
- Moon tiger «Зверь стыда и чувства собственного достоинства»

- Kokkuri-san «Разговор с анонимным духом»
- Golem «Независимо действующая кукла»
- Shark «Мародер из глубин»
- Sandman «Фея которая покажет вам сны»
- Shikigami «Боги на побегушках»
- Joanna Southcotts Box «То, что в коробке»
- Shoggoth «Бунтарь против Творца»
- Ghost photo «Приведение позер?»
- Reincarnation truck «Пожарная машина в другой мир»
- Pixie «Незримый союз»
- Belzebub «Властитель злых духов, Король мух»
- Poltergeist «Беспокойный дух, разрушающий здравый смысл»
- Mayoiga «Создатель лабиринта»
- Bees «Те, кто видит мир в шести измерениях»
- Mephistopheles «Клоун хаоса, контрагент разрушения»
- Lorelei «Песнь зовущая на дно»



ОБЩАЯ ТАБЛИЦА РЕЗОНАНСА: ФОЛЬКЛОР

Куб	Эффект	Описание
1.	Паника	Жуткое чувство присутствия «Энигмы» сковывает тело персонажа, и тот теряет способность двигаться. На 1D6*10 минут (или 1D10 раундов) количество успехов проверки любого навыка использующего <u>тело</u> уменьшается на 1. Персонаж может восстановиться с помощью удачной проверки <u>*эго</u> или <u>психологии</u> .
2	Видения	Резонатор видит то, что не должен видеть, и слышит звуки, которых не должен слышать. Но действительно ли голоса который он слышит не существует? Если игрок желает, персонаж может совершить проверку <u>*восприятия</u> , <u>наблюдения</u> , <u>слуха</u> , <u>★чувства сверхъестественного</u> и т.п. В случае успеха персонаж узнает одну часть информации связанную с «Энигмой». Какая информация будет получена – решает DL. Однако, получив эту информацию, уровень <u>∞Резонанса</u> тут уже увеличится на 1.
3	Эмпатия	Родство резонатора и этой «Энигмы» возрастает, и ей становится легче повлиять на персонажа. Персонаж получает дополнительную <u>эмоцию резонанса</u> от этой «Энигмы» (до конца сценария).
4	Паранойя	Персонаж оказывается в ловушке чрезмерно раздутой тревоги и заблуждений, ему трудно признавать реальность. С этого момента, количество успехов проверки любого навыка использующего <u>чувства</u> уменьшается на 1. Персонаж может восстановиться с помощью удачной проверки <u>*эго</u> или <u>психологии</u> .
5	Приобретенное чувство сверхъестественного	Приблизившись к «Энигме», резонатор стал видеть то, что раньше не мог увидеть, и замечать вещи которые раньше ускользали от его восприятия. На время сценария уровень навыка <u>★чувство сверхъестественного</u> увеличивается на 1.
6	Обморок	Резонатор теряет сознание под воздействием мощной ауры «Энигмы». Немедленно выполните проверку <u>*выживания</u> или <u>*эго</u> . В случае провала, персонаж падает в <u>обморок</u> на 1D10 минут.

ОБЩАЯ ТАБЛИЦА РЕЗОНАНСА: СУДЬБА

Куб	Эффект	Описание
1.	Опьянение страстью	Интенсивные эмоции излучаемые энигмой вызывают временную эмоциональную нестабильность. Этот эффект как правильно утихает в течении нескольких минут.
2	Поток мыслей	Мысли энигмы или одержимого человека наполняют пространство. Это могут быть фрагменты эмоций или умозрительные образы. Образы так же могут служить подсказками к сценарию. DL решает какие именно мысли будут появляться.
3	Эмпатия	Родство резонатора и этой «Энигмы» возрастает, и ей становится легче повлиять на персонажа. Персонаж получает дополнительную <u>эмоцию резонанса</u> от этой «Энигмы» (до конца сценария).
4	Заражение разума	Яркие эмоции, излучаемые энигмой, заражают разум персонажа, сбивая его с толку. На протяжении 1D10 часов количество успехов проверки любого навыка использующего <u>дух</u> уменьшается на 1. Восстановление возможно с помощью удачной проверки <u>*эго</u> или <u>психологии</u> .
5	Взгляд	Персонаж чувствует на себе чей то пристальный взгляд, и нечего не может поделать с тем, что ему становится очень интересно узнать о источнике этого взгляда.
6	Вмешательство	Персонаж переживает необычно мощное эмоциональное вторжение энигмы. Уровень <u>∞резонанса</u> немедленно увеличится на 1.

ОБЩАЯ ТАБЛИЦА РЕЗОНАНСА: ТРАНСФОРМАЦИЯ

Куб	Эффект	Описание
1.	Деформация	Одна их частей тела персонажа изменяется в соответствии с особенностями энигмы (например на голове вырастают звериные уши). DL определит какое именно изменение произойдет. В зависимости от того, какая часть была изменена, персонаж может получить бонус +1D к определенным навыкам. Персонажу может потребоваться скрывать изменения от любопытных взглядов людей, используйте для этого проверку <u>незаметности</u> . Этот эффект длится на протяжении 1D10 часов.
2	Берсерк	Эмоции персонажа выходят из под контроля, ввергая его в неистовство, под действием которого он может совершать нехарактерные для себя поступки. Персонаж может вести себя агрессивно, сломать что то или напасть на кого то. На протяжении 1D3 раундов резонатор становится NPC и игрок теряет контроль над персонажем. Восстановление возможно с помощью удачной проверки <u>*эго</u> .
3	Эмпатия	Родство резонатора и этой «Энигмы» возрастает, и ей становится легче повлиять на персонажа. Персонаж получает дополнительную <u>эмоцию резонанса</u> от этой «Энигмы» (до конца сценария).
4	Отторжение	Чужеродная сущность энигмы вызывает у персонажа реакцию отторжения. Персонаж испытывает сильный дискомфорт, тошноту и боль. Уровень <u>∞резонанса</u> немедленно увеличится на 1 и персонаж теряет 1D3 HP.
5	Раздутый аппетит	Некое желание, которое резонатор держит в себе, вырастает выше всяких пределов, и персонаж больше не может его сдерживать. Этот эффект как правильно утихает в течении нескольких минут. Восстановление возможно с помощью удачной проверки <u>*эго</u> или <u>психологии</u> .
6	Трепет	Тело персонажа содрогает дрожь и он не может двигаться, как того хочет. На протяжении 10 минут (или 1D3 раундов) количество успехов проверки любого навыка использующего <тело> уменьшается на 1. Восстановление возможно с помощью удачной проверки <u>*эго</u> или <u>психологии</u> .

ОБЩАЯ ТАБЛИЦА РЕЗОНАНСА: БЕДСТВИЕ

Куб	Эффект	Описание
1.	Распространение резонанса	Влияние атакующей персонажа Энигмы распространяется на окружающих его людей. Уровень <u>∞резонанса</u> всех находящихся в этом месте резонаторов увеличится на 1.
2	Предчувствие	У персонажа появляется предчувствие, о том что произойдет с миром, и как закончится эта история, если энигма сможет воплотиться в реальность. Это может быть смутное представление или более конкретное видение. DL решает насколько четким будет видение.
3	Слепая вера	Будь то следствие непереносимого страха, или желание найти спасение, разум персонажа начинает отвергать реальность, начав слепо верить во что то. На протяжении 10 часов количество успехов проверки любого навыка использующего <u>тело</u> уменьшается на 2. Восстановление возможно с помощью удачной проверки <u>*эго</u> или <u>психологии</u> .
4	Видения	Невозможная сцена разворачивается перед взором резонатора. Например: загадочная звезда ярко светит посреди полуденного неба, мир становится черно-белым, или по округе начинают бродить странные монстры. Этот эффект создает трудности для адекватного восприятия реальности. На протяжении 1D6*10 минут количество успехов проверки навыков: <u>*восприятие, наблюдение, чувство опасности</u> уменьшается на 1.
5	Сверхъестественный феномен	Странные, невозможные в реальном мире феномены начинают происходить вокруг персонажа. DL определяет природу происходящих событий. Возможно эти феномены смогут причинить непосредственный вред персонажу.
6	Дверь истины	Разум резонатора стоит на грани безумия от противоестественных попыток энигмы вторгнуться в его сознание, и персонаж начинает видеть ужасающие озарения. Немедленно выполните проверку <u>логики</u> или <u>интуиции</u> или <u>★чувства сверхъестественного</u> . В случае успеха, персонаж получит информацию относящуюся к самой сути сценария. Какая конкретно информация будет получена решает DL. Однако, если персонаж получил информацию, его начальный уровень <u>∞резонанса</u> на всегда увеличится на 1.



Emoklore TRPG создан используя базовую ролевую систему "Daistus" (ダイスタス).

Личная информация

Имя _____

Возраст _____

Пол _____

Родина _____

Профессия _____

Характер _____

Внешний вид _____

История _____

Связи _____

Любит/Не любит _____

Поле для записей

Эхо

Сценарий	
Эмоция	✓
Сценарий	
Эмоция	
Сценарий	
Эмоция	
Сценарий	
Эмоция	
Сценарий	
Эмоция	

HP	текущие	макс.
MP	текущие	макс.

Эмоции резонанса

Фасад _____

Изнанка _____

Корень _____

Дополнительная эмоция _____

Дополнительная эмоция _____

∞Резонанс

Характеристики

👉 Тело

👉 Ловкость

👉 Дух

💡 Чувства

📖 Интеллект

❤️ Привлекательность

🇪🇺 Общество

🎲 Удача

Физические навыки

***Движение**

Сложность _____ Хар. _____ Тело _____

***Рукопашный бой**

Сложность _____ Хар. _____ Тело _____

***Бросок**

Сложность _____ Хар. _____ Ловкость _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Навыки выживания

***Выживание**

Сложность _____ Хар. _____ Тело _____

***Эго**

Сложность _____ Хар. _____ Дух _____

***Первая помощь**

Сложность _____ Хар. _____ Интеллект _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Навыки расследования

***Расследование**

Сложность _____ Хар. _____ Ловкость _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Навыки переговоров

***Переговоры**

Сложность _____ Хар. _____ Привлекательность _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Специальные навыки

***Ремесло**

Сложность _____ Хар. _____ Ловкость _____

***Удача**

Сложность _____ Хар. _____ Удача _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Навыки информации

***Знания**

Сложность _____ Хар. _____ Интеллект _____

***Новости**

Сложность _____ Хар. _____ Общество _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Навыки восприятия

***Восприятие**

Сложность _____ Хар. _____ Чувства _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Прочие навыки

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____

Сложность _____ Хар. _____